OPERATION THUNDERBOLT



ocean

TAITO
AMSTRAD CPC

ENGLISH FRANÇAIS

ROY ADAMS IS BACK!

The Hi-jack report came from a DC10 leaving Paris for Boston – Arab Guerillas were in control of flight 102 and had turned the aircraft towards Africa...... The plane lands in hostile territory and the terrorists begin their demands.....
A rescue operation is called for and there is only one man to head it up, Roy Adams.
Weary from his Operation Wolf mission, he is persuaded to put his crack team into a new sortie to free the hostages,.
Bringing you enhanced shoot-em-up action for one or two players. Thunderbolt not only reproduces the horizontally-scrolling gameplay of Wolf, but brings 3D action to the scenario, pitting you against swooping jets, helicopters, tanks and many more awesome adversaries!
Get the laser sight, or the bulletproof vest, but watch out for those air-to-ground missiles! GOOD LUCK IN YOUR MISSION.

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key follow the instructions as they appear on screen.
PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions.
Amstrad 128K: The first five sections load in one part then follow on screen instructions to load further levels as required.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

CONTROLS

This is a one or two player game which is controlled by either Joystick or Keyboard which is fully redefinable.

PRE-SET KEYS

Q	– UP
A	– DOWN
O	– LEFT
P	– RIGHT
SPACE	– FIRE

KEYS FOR KEYBOARD AND JOYSTICK

T+Y+U	– PAUSE GAME
R	– FIRE ROCKET
ENTER	– FIRE ROCKET – Player 2 when not using keyboard
F	– START PLAYER 1
G	– START PLAYER 2

EITHER PLAYER MAY JOIN THE GAME AT ANY TIME.

STATUS AND SCORING

The Status Panel displays your Score, Life remaining, number of bullets remaining, number of magazines remaining, and number of rockets remaining for either one or both players.
Also shown are the items held by either player. The item on the left is the last one collected. The middle item is the bulletproof vest (if collected) and the item on the right is the Laser Sight (if collected). When either players life level reaches zero then he will die but can restart by pressing his "player start" button. When both players energy is zero there will be a continue play option.
Points are achieved by shooting enemies. At the end of the game, if successfully completed, points are awarded for the number of hostages rescued and the life level remaining.

GAMEPLAY

The player equipped with sub-machine guns and rockets must shoot all the enemies who appear on screen. Remember that your energy and ammunition are limited, and these can only be replenished by picking up objects such as magazines and power bottles that appear on screen or are parachuted down in crates.

LEVEL 1

You must work your way, on foot, through hostile soldiers and reach the end of the level where an enemy spy is hiding to complete mission one.

LEVEL 2

You must attack the ammunition depot within a certain time limit. If you are successful you will receive more magazines, rockets and bullets.

LEVEL 3

You are driving a jeep and must reach the enemy hideout where some hostages are being held.

LEVEL 4

You will encounter hostages that have been taken from the aircraft and imprisoned. To release them you must shoot the locks on all the doors but avoid shooting them in the midst of all the action! Beware – at the end of this mission you will encounter a heavily armed officer and must use all your skills to defeat him.

LEVEL 5

The boat – battle your way through hostile craft to reach the enemy headquarters where more hostages are being kept.

LEVEL 6

Inside enemy headquarters – you must rescue the hostages to complete your mission. Again you will face heavily armed officers who must be defeated.

LEVEL 7

Make your way down the run-way destroying everything in your path to reach the get-away aircraft.

LEVEL 8

When you finally reach the hijacked airliner you must walk up the centre aisle taking out the grenade throwing and machinegun blazing hijackers as you go. Take care to avoid the hostages (children). Once you have reached the cockpit you must shoot the last hijacker who is using the pilot as a shield. If you take too long to eliminate him you will not survive his machine gun fire. If you shoot the pilot your only means of escape will perish.

HINTS AND TIPS

1. Pick up all objects that fall from the top of the screen by shooting them. These include magazines, power bottles, medical packs, bullet proof vests and laser sights. Animals if shot, will sometimes drop these items.
2. Try not to spray your opponents with bullets as your ammunition is limited. Pick your targets carefully.
3. Destroy the heavy vehicles before the soldiers as they inflict more damage.
4. If you are overwhelmed by soldiers and your energy is low, use your grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:
Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming by Andrew Deakin
Graphics by Ivan Horn
Music and Sound Effects by Matthew Cannon
Produced by D. C. Ward

ROY ADAMS EST DE RETOUR!

La nouvelle du déroutage a été communiquée par un DC10 quittant Paris pur Boston – des partisans arabes ont pris la commande du vol 102 et l'ont dérouté vers l'Afrique...L'avion atterrit en territoire hostile et les terroristes commencent leur chantage...
Le sauvetage s'impose d'urgence. Un seul homme peut le diriger: Roy Adams Encore Fatigué après l'Opération Wolf, il est néanmoins disposé à effecteur, avec son équipe d'élite, une sortie pour libérer les otages. Un jeu d'action plein de fusillades et de batailles enragées, pour un ou deux joueurs.
Mieux encore: en plus du défilement horizontal de L'Operation Wolf, le scénario est en 3D... Alors: attention aux jets, aux hélicoptères, aux chars et à bien d'autres dangers qui vous attaquent de partout. Utilisez le viseur laser et le gilet pare-balles, mais que faire contre les missiles air-sol! BONNE CHANCE!

POUR CHARGER LE JEU

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.
ATTENTION – Amstrad 64K: Le chargement de ce jeu s'effectue en un certain nombre de parties, suivez les instructions à l'écran.
Amstrad 128K: Les cinq sections se chargent en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu est pour un ou deux joueurs, et peut se jouer au clavier ou au levier.

TOUCHES PREDEFINIES

Q	– VERS LE HAUT
A	– VERS LE BAS
O	– VERS LA GAUCHE
P	– VERS LA DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	– TIR

TOUCHES POUR CLAVIER ET MANETTE DE JEU

T+Y+U	– SUSPEND LE JEU
R	– TIR DE ROQUETTES
ENTER	– TIR DE ROQUETTES – Joeur 2 quand le clavier est inutilisé
F	– DEBUT JOUEUR 1
G	– DEBUT JOUEUR 2

L'UN OU L'AUTRE DES JOUEURS PEUT COMMENCER A JOUER N'IMPORTE QUAND.

ETAT ET SCORE

Le tableau des états affiche votre score, la vie qui vous reste, les balles restantes, le nombre de magasins inutilisés, et le nombre de roquettes qui restent à l'un des joueurs ou aux deux.
Sont également indiqués les articles que détiennent les horreurs. Celui de gauche est le dernier ramassé. Celui du milieu est le gilet pare-balles de (si ramassé), et celui de droite le viseur laser (si ramassé). Quand l'un des joueurs atteint le niveau de vie zéro, il meurt, mais il peut "revivre" en appuyant sur son bouton "début joueur". Quand l'énergie des deux joueurs a atteint zéro, l'écran présente une option de continuation. Pour gagner des points, abattez des ennemis. A la fin du jeu, si vous avez gagné, vous recevrez des points pour le nombre d'otages sauvés et le niveau de vie qui vous reste.

LE JEU

Le joueur, équipé de mitraillettes et de roquettes, doit abattre tous les ennemis qui apparaissent sur l'écran. Ne l'oubliez pas: votre énergie et vos munitions sont limitées, et vous ne pouvez les renouveler qu'en ramassant des objets, comme les magasins et les "bouteilles d'énergie" qui apparaissent sur l'écran ou qui sont parachutés dans des caisses.

NIVEAU 1

Vous devez voyager à pied parmi une soldatesque hostile et atteindre la fin du niveau (où se dissimule un espion ennemi) pour avoir rempli votre première mission.

NIVEAU 2

Vous devez attaquer le dépôt de munitions dans un certain délai. Si vous réussissez, vous recevez d'autres magasins, roquettes et balles.

NIVEAU 3

Vous conduisez une jeep et vous devez atteindre l'endroit où l'ennemi se cache avec certains otages.

NIVEAU 4

Vous allez trouver des otages qui ont été enlevés de l'avion et emprisonnés. Pour les libérer, vous devez faire éclater avec votre arme les serrures de toutes les portes, mais – surtout – sans tuer les Otages! Attention...à la fin de cette mission, vous allez vous heurter à un officier armé jusqu'aux dents, et vous aurez bien du mal à le vaincre.

NIVEAU 5

En bateau – faufilez-vous parmi les bateaux hostiles pour parvenir au Q.G. de l'ennemi, ou d'autres otages sont détenus.

NIVEAU 6

A l'intérieur du Q.G. ennemi – vous devez sauver les otages pour terminer votre mission. A nouveau, vous devrez lutter contre des officiers armés jusqu'aux dents, et les défaire.

NIVEAU 7

Parcourez la piste d'envol, en détruisant absolument tout sur votre passage, pour atteindre l'avion.

NIVEAU 8

Une fous arrivé près de l'avion dérouté, entrez et parcourez le couloir central en démolissant au fur et à mesure les terroristes armés de grenades et de mitrailleuses. Evitez soigneusement les otages (des enfants). Une fois que vous aurez atteint le cockpit, abattez le dernier terroriste, qui se sert du pilote comme bouclier. Si vous n'agisse pas assez vite, il vous tuera. Mais, si vous abattez le pilote, vous ne pourrez plus vous échapper.

QUELQUES CONSEILS

1. Ramassez tous les objets qui tombent du haut de l'écran en leur tirant dessus: magasins, "bouteilles d'énergie", équipement de premiers secours, gilets pare-balles et viseurs laser. Des animaux abattus en laisseront parfois tomber.
2. Essayer de ne pas tirer à tout hasard sur vos ennemis (vos munitions son limitées). Choisissez bien vos cibles.
3. Détruisez les véhicules lourds avant les soldats: ils sont bien plus dangereux.
4. Si trop de soldats vous menacent et que votre niveau d'énergie est bas, utilisez vos grenades.

OPERATION THUNDERBOLT

GÉNÉRIQUE

©1988 Taito Corporation. Tous droits réservés
Programmation: Andrew Deakin
Graphismes: Ivan Horn
Musique et effets spéciaux: Matthew Cannon
Production: D.C. Ward
©1989 Ocean Software Limited

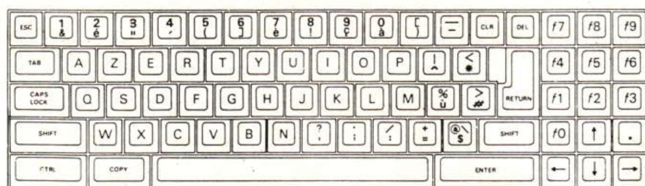
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.